PCD Magazine

Final Fantasy

Clubzaken

Sony Mavica FD81

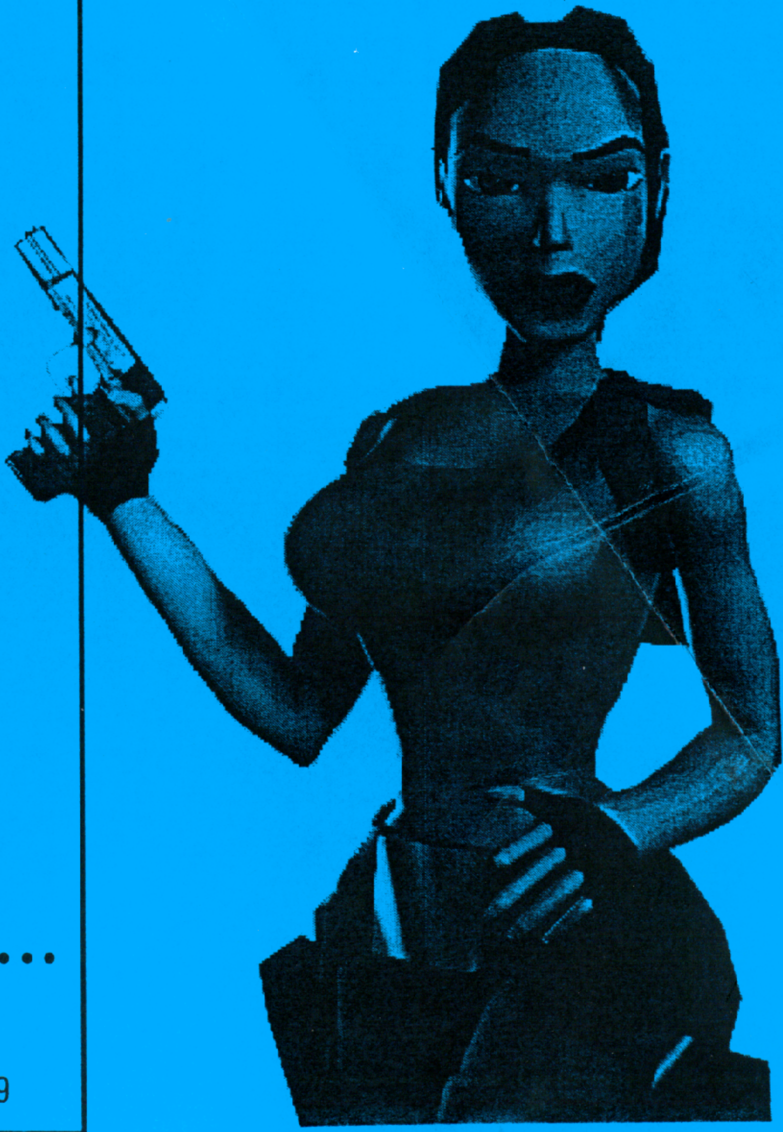
2000 AD

3D Blaster Banshee

HTML Cursus

Tomb Raider III

Tooltip: TweakUI



Jaargang 9
Nummer 35
Januari/Februari 1999

MCS Meijers Computers & Software

Multimedia, Computers en supplies

Jeugd software & kinderen supplies

U kunt bij ons terecht voor:

Software voor kinderen vanaf 3 tot 14 jaar. Zoals educatief, inkleur en print software en natuurlijk ook spellen.Supplies zoals kindermuisjes muismatjes met stripfiguren, en andere leuke ideeén voor uw kinderen en de computer

(En natuurlijk ook voor computer-systemen en printers)

Adres:
Slangenburg 138
3328 DR Dordecht

Tel:078-651156(na 18.00)
fax: 078-6512648
Antw. App. :078-6512648

Colofon

Voorzitter
Eric Blaak, 06-53737108
(Eric@ebprod.demon.nl)

Penningmeester
Hans Meijers, 078-6511156
(mcs@cybercomm.nl)

Secretaris
Edgar van Waardenburg, 078-6734398
(0518993@PTFE22.hro.nl)

Bestuursleden
Arjan Steenbergen, 078-6146378
(A.Steenbergen@inter.nl.net)
Bas Vijfwinkel, 078-6148303
(e-mail nog onbekend)

Correspondentieadres
MSX & PC Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-6511156

Donatie & Contributie
Giro 72.46.96
Rabobank 159.81.84.78
t.n.v. MPCD, Slangenburg 138,
3328 DR, Dordrecht

Redactie
Arjan Steenbergen (zie boven)

Vaste medewerkers
Bas Vijfwinkel
Edgar van Waardenburg

Met dank aan
Eric Blaak

Inzenden materiaal
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11, 3314 JG, Dordrecht
A.Steenbergen@inter.nl.net

Copyright ©1998
Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of gepubliceerd zonder schriftelijke toestemming.

Internet
MPCD Online staat op het adres:
http://mpcd.mypage.org

Inhoud

Final Fantasy 4
Clubzaken 7
Sony Mavica FD81 8
2000 AD 10
3D Blaster Banshee 12
HTML Cursus 16
Tomb Raider III 22
Tooltip: TweakUI 25

Agenda

Januari

8	clubavond
22	**thema-avond:** *Het Millennium probleem*

Februari

5	**thema-avond:** *Video bewerking*
19	clubavond

Maart

5	**LEDENVERGADERING** **thema-avond:** *VR helm*
19	clubavond

April

2	clubavond (onzeker)
16	clubavond
30	geen (!) clubavond

FINAL FANTASY VII

Wat ik toch wel het meeste miste toen ik m'n MSX inruilde voor een Pc waren toch wel de RPG-spellen zoals SD-snatcher en de Dragonslayer serie. Maar nu is er dan Final Fantasy 7 voor de PC. Dit spel lijkt erg veel op Dragon-slayer 6 van de MSX, maar dan natuurlijk met echte 3D-graphics.

Het verhaal

Het figuur dat je speelt in dit spel is Cloud. Dit mannetje met z'n gigantische zwaard is een ex-soldaat van de Shinra-organisatie. Als huurling komt hij terecht bij een verzetsorganisatie genaamd "Avalanche". Deze groep vecht tegen die Shinra-organisatie welke er nogal slechte bedoelingen op na houd. Deze organisatie is bezig langzaam de aarde om zeep te helpen, alleen om hun eigen zakken te vullen. In het begin werkt Cloud alleen voor het geld er gedraagt hij zich als een zelfzuchtig egoïstisch kreng, maar hij raakt hoe langer hoe meer betrokken bij deze groep. In dit spel ga je dus stukje bij beetje steeds meer van die Shinra-organisatie afbreken, totdat deze totaal vernietigd is.

Spelen

Dit spel is dus een rasechte RPG zoals we die op de MSX vrij veel hadden. Het is eigenlijk een soort combinatie van een adventure en een actie spel. Je moet steeds opdrachten voltooien en op die manier naar het eind plot van het spel werken. In de loop van het spel leer je allemaal mensen kennen, waarvan er een aantal je zullen helpen. Dit is altijd handig, want in de vele gevechten is iedere hulp natuurlijk welkom.

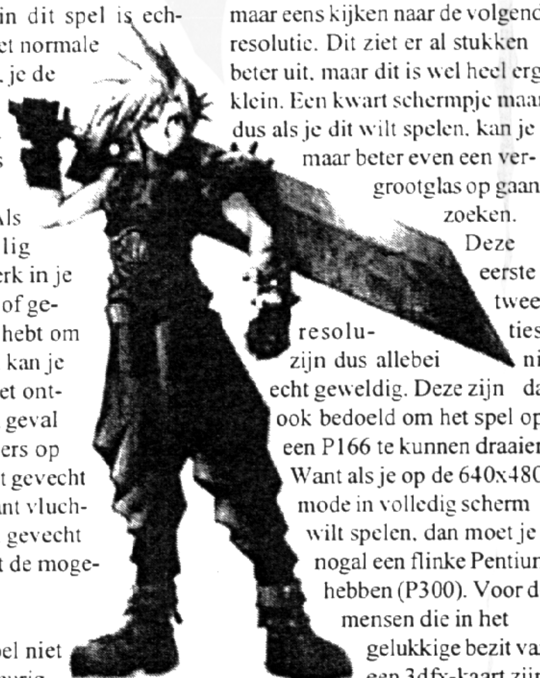
Tijdens het spelen ging mij één ding vrij snel tegen staan. Alles in dit spel word je voorgekauwd. Moet je je hersens in een adventure nog wel eens pijnigen, hier moet je gewoon domweg doen wat er gezegd wordt. Nergens hoeft over nagedacht worden, want alles word zo overduidelijk gezegd wat je moet doen. Dat is echt een minpunt van dit spel: Het wordt de speler af en toe TE makkelijk gemaakt.

Dan de actie. Zoals het in een RPG hoort, moet er volop gevoch-

Systeemeisen

- Pentium 133 met ondersteunde 3D accelerator card (minimaal 4Mb video geheugen)
- Pentium 166 zonder 3D accelerator card
- 32 MB RAM
- Quadspeed CD-ROM drive
- Geluidskaart
- Windows 95 of 98

ten worden om ervaring op te doen en geld te verdienen. Deze 3D-vecht-omgeving is wel gaaf. Allemaal redelijk mooi bewegende 3D monsters.
Het vreemde in dit spel is echter, dat als in het normale veld rondloopt, je de monsters niet kan zien lopen. Je loopt ze dus stom toevallig tegen het lijf. Als je dus toevallig eens niet zo sterk in je schoenen staat of gewoon geen zin hebt om te vechten, dan kan je de monsters niet ontwijken. In zo'n geval zit er niets anders op dan gewoon het gevecht aan te gaan, want vluchten vanuit zo'n gevecht behoort niet tot de mogelijkheden.



Je kan in dit spel niet op ieder willekeurig moment saven. Nee, dat kan alleen op bepaalde punten gedaan worden. Dit is echter nogal vreemd verdeeld. Soms krijg je op de meest onzinnige momenten twee save-points achter elkaar. Maar op de momenten dat je wel eens zou willen saven, omdat je een aantal zware gevechten achter de rug hebt, dan kan het juist wel eens heel lang duren voor je weer zo'n punt tegenkomt. Irritant !

Grafix

We kunnen kiezen uit 3 schermresoluties om in te spelen: 320 x 240, 640 x 480 (kwart scherm) en 640 x 480 (volledig scherm).
Grafisch gezien is de eerste schermresolutie echt om te janken. Vreselijk blokkerig en je kan maar nauwelijks onderscheiden wat alles voor moet stellen. Dus gaan we maar eens kijken naar de volgende resolutie. Dit ziet er al stukken beter uit, maar dit is wel heel erg klein. Een kwart schermpje maar, dus als je dit wilt spelen, kan je maar beter even een vergrootglas op gaan zoeken. Deze eerste twee resoluties zijn dus allebei niet echt geweldig. Deze zijn dan ook bedoeld om het spel op een P166 te kunnen draaien. Want als je op de 640x480 mode in volledig scherm wilt spelen, dan moet je nogal een flinke Pentium hebben (P300). Voor de mensen die in het gelukkige bezit van een 3dfx-kaart zijn, worden de graphics stukken beter.

Geluid

Vraagje: Weten we nog wat Midi is? Tegenwoordig maken bijna alle

RED XIII
JOB: Beast
AGE: 48
WEAPON: Headdress
HEIGHT: 3'9"
BIRTHDATE: unknown
BIRTHPLACE: Cosmo Canyon
BLOOD TYPE: unknown

Just like his name says, he is an animal with fire-red fur. But under this fierce exterior is an intelligence surpassing that of any human's. His sharp claws and fangs make him good at close-range fighting, but other than that, not much else is known about him. It's not even certain "Red XIII" is his real name. A real enigma.

spellen gebruik van digitale achtergrondmuziek (doormiddel van enorme samples of gewone cd-audio). Hier hebben we dus een spel wat Midi voor de achtergrondmuziek gebruikt. Zodra je de installatie-procedure van dit spel opstart, komen de mooie klanken je al ter ore. Nu begrijp ik dat de mensen die geen wavetable geluidskaart hebben, niet echt gelukkig zijn met blikkerige midi-geluidjes. Maar ook daar is aan gedacht. Met dit spel word namelijk de laatste versie van de Yamaha Softsynthesizer meegeleverd. Dit is een soort wavetable emulator. Met behulp van dit programmaatje heeft u vaak nog beter geluid dan een standaard-wavetable-kaart. Er kleeft echter wel een nadeel aan: Het gebruikt processortijd.

Voor de bezitters van een Soundblaster AWE 32 of 64 heeft men ook nog iets extra's in petto. Dit spel kan ook de Soundfont technologie ondersteunen. Dit houd in dat er in het geheugen van de geluidskaart specifieke geluiden gedownload worden en dat heeft een nog mooier geluid als effect.

De muziek is echt mooi, al gaan de deuntjes op den duur wel vervelen. Het lijkt er echter op dat de makers van dit spel al hun tijd en aandacht in de muziek gestoken hebben, want de geluidseffecten zijn dus gewoon beroerd.

Conclusie

Al met al is dit best wel een aardig spel. Leuk verhaal, mooie 3D beelden, mooie muziek. Het is alleen jammer dat er behoorlijk hoge eisen gesteld worden aan de hardware. Voor de mensen die in het bezit zijn van een 3D-kaart en een wavetable geluidskaart, is dit spel echt een aanrader. Dan heb je mooie graphics en de schitterende muziek. Maar zonder dit spul, dan is dit spel echt een enorme tegenvaller.

Edgar van Waardenburg

Clubzaken

Hier een paar belangrijke huishoudelijke mededelingen van het bestuur.

Ledenvergadering

De datum van de algemene ledenvergadering is vastgesteld op de clubavond van **5 Maart 1999**. We vragen iedereen indien mogelijk hierbij aanwezig te zijn. Na de vergadering is er ook nog een thema-avond.

Laatste avond

Op 11 December 1998 vierden we de laatste clubavond van 1998. Onder het genot van een hapje en een drankje werd er het één en ander verteld over digitale camera's en werden er drie ronden Rad van Fortuin gedraaid. De prijzen zijn dit jaar geheel door sponsors ter beschikking gesteld, te weten DCH (Dordtse Computer Handel), Aashima Technology B.V. (Trust) en natuurlijk MCS (Hans Meijers). Namens de club en haar leden: bedankt!

Roken

We krijgen de laatste tijd steeds meer meldingen van leden met betrekking tot overlast door roken op de clubavonden. Het liefst zouden we u vragen alleen buiten te roken, maar vanwege de kou vragen we daarom om het roken te beperken tot bij de bar en de leestafel, dus niet bij de computers. Let u daar alstublieft op.

Clubblad

Heeft u iets te melden voor in het clubblad? Een artikeltje een advertentie? Dat kan uiteraard, graag zelfs. De deadline voor een clubblad is een maand na het verschijnen van het vorige blad. Hier een overzichtje van de komende deadlines:

- 5 Februari
- 2 April
- 11 Juni.

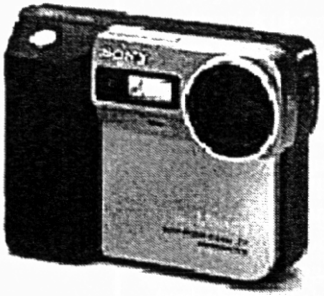
Nieuwe leden

We zijn begonnen met het promoten van de club om zo leden te werven. Bij vrijwel alle computerwinkels in Dordt kunt u nu folders vinden van onze club (niet meenemen natuurlijk, u bent al lid!). Zit er bij u in de buurt een computerwinkel die nog geen folders van ons heeft, laat het dan even weten a.u.b. We hebben tevens een aanbieding: voor ieder nieuw lid dat u aanbrengt krijgt u **10% korting** op uw volgende contributie!

Enquete

Hij staat al een tijdje op stapel, maar binnenkort houden we weer een enquete om te kijken hoe het nu gesteld is met het hardware bezit van onze leden en hun wensen m.b.t de club. Hiermee kunnen we beter inspelen op de wensen van de leden en dus onder andere de thema avonden daar op afstemmen. Als iedereen al een scanner heeft, hoeven we daar immers niets over te vertellen, of in ieder geval andere dingen.

lees verder op pagina 30 >>



Sony Mavica FD81

Een digitale camera van dichterbij bekeken.

De Sony Mavica FD81 is een digitale fotocamera. Deze camera maakt foto's op maximaal 1024 x 768 en gebruikt als opslagmedium normale 3,5" HD Diskettes. De camera heeft een 2,5" LCD scherm voor het bekijken van de foto's en als zoeker bij het maken van de foto's. Daarnaast kan de camera ook video met geluid opnemen tot maximaal 60 seconden per diskette.

De camera heeft een zoombereik van 3x welke overeenkomt met 37 tot 111 mm bij een kleinbeeld-camera. De foto's worden opgeslagen in JPEG formaat en de video's in MPEG. Deze bestanden kunnen direct op de PC ingelezen worden en bewerkt of uitgeprint. Hiervoor zijn dus geen speciale handelingen, kabels of programma's voor nodig.

Bij de camera wordt MGI Photosuite SE op CD meegeleverd. Dit is een fotobewerkings-pakketje dat zowel onder Windows 3.1x, Windows 95/98 als onder Windows NT werkt.

De features van de camera:

- Progressive Scan CCD. De camera heeft een 1/3 inch CCD chip met 'Progressive Scan'. Progressive Scan houdt in dat alle pixels van de CCD in 1 keer gelezen worden, waardoor de foto's scherper zijn, en de randen van de objecten op de foto's netjes recht zijn en niet trapsgewijs.

- MPEG Movie mode. De camera heeft de mogelijkheid om MPEG-video op te nemen in 2 verschillende resoluties. Op een diskette kan de camera 60 seconden beeld en geluid opnemen in 160x112 pixels, en 15 seconden in 320x240.

- Voice Memo mode. Deze optie neemt 5 seconden geluid op bij een foto. Met deze optie kun je dus foto's van commentaar voorzien.

- Email Mode. In Email mode maakt de camera foto's met een resolutie van 320x240, zodat deze goed over internet te versturen zijn.

- Bitmap mode. In de bitmap mode maakt de camera een foto en slaat deze zonder compressie op, hierbij past, in de hoogste resolutie, precies 1 foto op een diskette.

An authority is anyone who guessed right more than once.

· 2x High Speed Floppydrive. De diskdrive in de camera werkt op 2 voudige snelheid tov een normale diskdrive, de foto's worden dus sneller opgeslagen en weergegeven.

· Disk copy. De camera is ook in staat diskettes te copieren, ongeacht welke informatie er op de diskette staat.

· Flitser. De camera heeft een ingebouwde intelligente flitser. De flitser heeft drie standen; Aan, Uit of Auto. Daarnaast heeft de flitser ook 3 standen van lichtintensiteit; Laag, Normaal of Hoog.

· Foto effecten. De camera heft 4 voorgeprogrammeerde effecten; Sepia, Zwart/Wit, Solarize, Negatief.

· Automatische belichting. De camera heeft een automatisch belichtingssysteem met 6 voorgeprogrammeerde standen: Portret, Landschap, Sport, Strand en Sneeuw, Schemer, Panfocus

· 2,5" LCD scherm. De camera heeft, zoals eerder al genoemd, geen zoeker maar een 2,5" LCD kleuren scherm met 84.000 pixels. Dit scherm wordt gebruikt voor zowel opname als weergave

· 1/60-1/4000 Seconden Sluitertijden. Geeft je altijd volledige controle over de beweging van objecten binnen je foto's of video's.

· Manuele belichting. De belichtingsinstelling van de camera kan handmatig worden beïnvloed in 7 stappen (-1.5 tot +1.5 EV)

· Infolithium met AccuPower accu. Een oplaadbare lithium-ion accu goed voor 1500 foto's op één accu. Door een ingebouwde chip in de accu, verteld de accu aan de camera hoeveel tijd er nog met de accu gewerkt kan worden. Deze tijd wordt weergegeven in minuten.

Voor de camera is diverse accessoires verkrijgbaar, o.a. filterset, telelens, macrolens, zwaardere accus's, tasje, etc.

De foto's die de camera maakt zijn scherp en kleurecht. Het is jammer dat het zoombereik maar 3x is. Sony heeft als oplossing hiervoor 2 mogelijkheden, de FD71 en de FD91. De FD71 heeft 10x zoom, maar de CCD-chip heeft maar 330.000 pixels en de foto's zijn maximaal 640x480. De FD91 is technische gelijk aan de FD81, maar de camera heeft 14x zoom en is behoorlijk groter.

De FD81 camera wordt geleverd met lenscap, accu, lader, draagriem en MGI Photosuite. De tas is als accessoire los verkrijgbaar. De prijs van de Mavica MVC-FD81 ligt rond de 2100,-. Dit is best wel veel, maar daar biedt de camera veel mogelijkheden voor en zeer scherpe foto's.

Eric Blaak

Stilstand door vooruitgang: 2000 AD

De jaarwisseling van 1999 naar 2000 zal om vele redenen een bijzondere zijn. Niet alleen gaan we naar het volgende millennium (eigenlijk pas in 2001, maar goed) maar ook zal de halve wereld het hart vast houden voor de mogelijke gevolgen van het millennium probleem.

Eigenlijk is het te gek voor woorden: doordat de computer twee cijfertjes niet onthoudt moeten er wereldwijd tientallen miljarden dollars worden uitgegeven om dat op te lossen. Die twee cijfertjes zijn oorzaak van het hele millennium probleem.

Oorzaak

De computer onthoudt de datum 7 december 1998 in veel gevallen als 07-12-98, dus zonder eeuwaanduiding. Op zich geen ramp, dat heeft altijd goed gewerkt, maar nu gaan we van eeuw verwisselen en worden die cijfertjes dus wel degelijk belangrijk. Immers, is 14-6-15 nu 14 juni 1915 of 2015? Wat ook mis gaat zijn berekeningen met jaartallen, bijvoorbeeld 98-96=2 (jaar), maar wat is de uitkomst van 01-98? Is dat –97? Of 97? Of 00? Ieder computersysteem en programma zal of kan dit anders uitrekenen, als dat uberhaupt al gaat en het geen foutmelding oplevert.

Gevolg

In het algemeen zou je kunnen stellen dat het niet onthouden van de eeuw de volgende directe gevolgen heeft:

- een datum wordt als ongeldig beschouwd en dus niet geaccepteerd
- datumberekeningen houden geen rekening met eeuwwisseling en geven een onjuiste uitkomst of een zelfs een foutmelding of programmacrash.

Deze gevolgen zijn het technische gevolg van de millennium bug, de praktische gevolgen zijn echter veel groter en veelzijdiger. Om er maar eens enkele te noemen:

- (Computer) klokken tellen niet verder, ze stoppen
- Berekeningen (salaris/uitkering/rente/…) geven verkeerde uitkomsten omdat ze over verkeerde tijdperiodes worden berekend.
- Programma's lopen vast, vertonen vreemd gedrag of geven foutmeldingen
- Apparaten lopen vast, vertonen vreemd gedrag of geven foutmeldingen.

Dat software programma's fouten kunnen vertonen dat snapt iedereen nog wel, maar vaak wordt

vergeten dat ook in allerlei apparaten kleine computertjes zijn ingebouwd. Neem nou je videorecorder, kan je daar na 1999 nog wel mee opnemen? En loopt je wekker nog wel af?

Controleren

Je eigen spullen kan je vaak nog wel redelijk controleren. Kijk eens goed in je huis rond naar apparaten waar je een datum in moet opgeven, zoals je videorecorder, de computer, de magnetron en de wekker. Zet de datum in die apparaten maar eens vooruit naar 31-12-1999 vlak voor middernacht en kijk dan maar of het apparaat goed blijft werken tijdens (als dat belangrijk is) en na de eeuwwisseling.

Voor bedrijven wordt het al een stuk moeilijker. In kantoren moeten alle computers controleerd worden en ook alle gebruikte software. De software kan soms een groot probleem vormen, zeker als de software speciaal voor dat bedrijf gemaakt is. Soms bestaat de leverancier niet eens meer of is domweg de documentatie of zelfs de broncode kwijt.

In de industrie is het zo mogelijk een nog groter probleem, want die hebben naast de bovengenoemde problemen ook nog eens te maken met zwaar geautomatiseerde en dus vol computers gepropte machines. Denk eens aan een boorplatform, daarop kunnen makkelijk 20.000 processors in gebruik zijn. Van al deze PLC's – zo worden deze apparaten vaak genoemd – moet worden bekeken of zowel de hardware als de software geen problemen oplevert.

Afhankelijkheid

Om het nog erger te maken: ook al heb je zelf al je zaakjes voor elkaar, als je op wat voor manier dan ook afhankelijk bent van anderen dan moeten diegenen natuurlijk ook goed voorbereid zijn. Een mooi voorbeeld hiervan is van een bedrijf in Amerika dat zijn miljoenen dollars kostende supercomputersysteem en de daarop draaiende helemaal had gecontroleerd. Bij nadere inspectie door een bedrijf dat gespecialiseerd is in het opsporen en oplossen van het millennium probleem bleek echter dat het systeem toch zou uitvallen na de eeuwwisseling. Wat bleek: de supercomputer werd door water gekoeld en het waterleidingbedrijf was niet goed voorbereidt. Na de eeuwwisseling zou de koeling dus uitvallen en de computer vast lopen door oververhitting.

Fijn he?

Volgende keer gaan we kijken wat we kunnen doen om het leed in huis te beperken. Ook zal er volgend jaar een thema-avond georganiseerd worden met praktische voorbeelden van het millennium probleem, hoe je je spullen kan controleren en wat je er aan kunt doen. Hou dus de agenda in de gaten.

Arjan Steenbergen

3D Blaster Banshee

een goede balans tussen snelheid en prijs

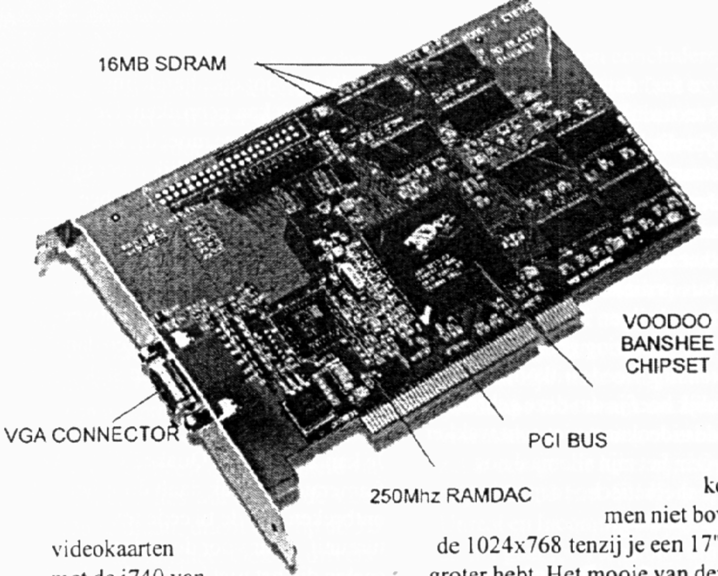
Op zoek naar een nieuwe videokaart stuitte ik op de net uitgekomen 3D Blaster Banshee van Creative Labs (u weet wel, de makers van de Soundblaster). Maar wat moeten we nu wel niet verwachten van deze videokaart? Maakt hij de kreten die zoals gewoonlijk op de doos staan waar of is het weer nul komma weinig?

Onder de kap

Deze videokaart is een normale 2D/3D videokaart dus je oude videokaart gaat uit je computer en het nieuwe beestje erin. De VooDoo2 kaarten zijn add-on kaarten, om die te kunnen gebruiken moet jje al in bezit zijn van een videokaart en daarnaast moet je nog een PCI slot vrij hebben. Bij de 3D Blaster Banshee is dat allemaal geen probleem zolang je maar een PCI videokaart in je computer hebt, iets wat denk ik eerder regel dan uitzondering is. Het installeren was ook vrijwel probleemloos. Nieuwe kaart erin en na de standaard drivers geinstalleerd te hebben was hij klaar voor gebruik.

Op de kaart zelf zit niet veel maar dat zegt tegenwoordig ook eigenlijk niet veel. Er zit een grote chip op, dat is de videoprocessor. Hij is ontwikkeld door 3Dfx, die ook de VooDoo 1 en VooDoo 2 videoprocessors hebben ontwikkeld. Deze videoprocessor is ook een Voodoo familielid, genaamd VooDoo Banshee. Verder zit er standaard 16MB op de kaart. Uitbreiden behoort niet tot de mogelijkheden, maar met z'n 16 MB is hij ook wel een van de grootste geheugenbezitters onder de videokaarten. Bijvoorbeeld de VooDoo2 kaarten hebben maximaal 12 MB en de G200 van Matrox (ook een toffe kaart trouwens) heeft standaard 'maar' 8 MB maar kan ook 16 MB aan.

Waarom is het video geheugen belangrijk? Vergeleken met een 4MB kaart zal je kaart niet sneller worden als je in Word of Excel zit. Maar bij programma's die veel met plaatjes werken heeft het wel nut. Des te meer geheugen op je kaart, des te meer plaatjes die je in dat videogeheugen kunt stoppen. En wat daar al staat hoeft niet tijdens het spelen van het gewone geheugen naar het videogeheugen verplaatst te worden, wat dus betekent dat je spel een stuk sneller draait. Tegenwoordig zijn er wel videokaarten die via gebruik van de AGP-bus (een snellere PCI-bus) met wat minder geheugen werken, maar zolang de snelheid van het verschuiven van geheugen via de AGP-bus in het niet valt bij het verschuiven in het lokale videogeheugen leveren deze videokaarten alleen maar wat mooie loze kreten voor op de doos op. De



videokaarten met de i740 van Intel werken op dit principe, maar verwacht geen topprestaties bij deze kaarten (Dit komt ook deels door, hoe vreemd dit ook mag klinken, bewust verkeerd geprogrammeerde drivers). Kies bij het kopen van een videokaart degene met zoveel mogelijk videogeheugen, want over het algemeen betekent meer geheugen meer snelheid.

Als laatste zit er nog een klein chipje op, de RAMDAC. Dit is de chip die de signalen van de videochip omzet zodat je monitor er wat meer mee kan. Hij draait op 250 MHz, wat voor de meeste gebruikers wel meer dan voldoende is. Des te hoger deze snelheid is des te hogere resoluties en hogere refresh-rates (voor een rustiger beeld) je kan gebruiken.

De Banshee kan hij alles in true color (32 bits) weergeven tot zelfs een resolutie van 1920 x 1440. Dat is nog eens wat anders dan 640 x 480! Maar de meeste monitoren komen niet boven de 1024x768 tenzij je een 17" of groter hebt. Het mooie van deze 3D Blaster Banshee is dat ie bijvoorbeeld wel al je spellen ook in 1024x768 kan weergeven, wat bijvoobeeld de VooDoo 2 weer niet kan, want (tenzij je er 2 koopt) kan ie niet hoger dan 800 x 600. Maar des te hoger de resolutie, des te meer het van je computer zal vragen, dus denk aub niet dat quake2 nog lekker zal lopen in 1920x1440. Wat betreft de rsoluties en refresh rates denk ik dat de meeste mensen wel vooruit zullen kunnen met de 3d Blaster Banshee.

AGP vs PCI

Er bestaat zowel een AGP versie als een PCI versie van de 3D Blaster Banshee. Bij sommige videokaarten maakt het wel uit of je een AGP versie hebt, want die kunnen sneller werken, maar bij de 3D Blaster Banshee is dat niet echt het geval. De chip kan gebruik maken van de iets snellere verplaatsingen van geheugen via de AGP-bus maar echte speciale AGP voordelen zoals AGP 2x (2

keer zo snel data verplaatsen) of AGP texturing (het gebruik van plaatjes die in het gewone geheugen staan ipv het videogeheugen) worden geheel niet ondersteund. Je kan dus stellen dat de VooDoo Banshee chip een chip voor de PCI bus is die ook op een AGP kaartje te krijgen is. Maar spellen die AGP-texturing gebruiken moeten nog steeds uitkomen, dus eigenlijk hoef je om deze gebreken van de videokaart niet echt wakker te liggen, het zijn allemaal nog steeds theoretische toepassingsmogelijkheden.

VooDoo 2 vs Banshee

De videoprocessor op de 3D Blaster Banshee is de VooDoo Banshee chip. Dan rijst natuurlijk de vraag wat ie dan wel of niet kan vergeleken met de VooDoo2, de koploper op gebied van de spellen. Wat betreft 2D zitten eigenlijk alle videokaarten al op de top en heeft het weinig zin hier naar te kijken bij de aankoop van een kaart. Wat belangrijk is hoe goed de videokaart op 3D gebied kan. Bijvoorbeeld de Matrox millenium (de niet-G200 versie) was wel de koploper op 2D gebied, maar liet het aardig afweten op 3D gebied. De VooDoo Banshee is ook door de makers van de 3Dfx gemaakt. De 3D core van de chip is dan ook vrijwel hetzelfde aan de VooDoo2, maar heeft maar 1 texture unit in plaats van 2. Simpel gezegd zorgt deze unit voor het opbouwen van het scherm. In spellen zoals Unreal en Quake zitten soms effecten die bij een VooDoo2 in 1 keer gedaan kunnen worden (bijvoorbeeld een plaatje neerzetten en daar een licht-effect op zetten) omdat hij voor elke handeling 1 texture unit kan gebruiken. De VooDoo Banshee moet dit in 2 keer doen wat natuurlijk meer tijd kost. Maar de VooDoo Banshee draait een stuk sneller dan de VooDoo2 dus dat maakt zeer zeker ook wat goed voor het gemis. En als je spellen speelt die deze tweede texture unit niet gebruiken dan is de VooDoo Banshee een stuk sneller dan de VooDoo2.

Je kan zien dat bij Quake2 de framerate een stuk daalt door het ontbreken van de tweede textureunit, maar voor de andere spelen die het niet hebben ligt de framerate altijd boven die van de voodoo2. Het aantal frames dat de kaart kan tonen is natuurlijk wel een belangrijke factor maar bij vergelijken van twee verschileende videokaarten zijn er ook factoren zoals kleur-kwaliteit waar je ook maar beter wel op kunt letten.

De 3D kwaliteit van de VooDoo Banshee is gelijk aan die van de VooDoo2 kaart, hij heeft net als de VooDoo2 alleen een 16 bits z-buffer (De G200 van Matrox heeft als één van de eersten wel een 32bits z-buffer). Bij de VooDoo1/2 kaarten moet je kabels doorlussen wat naar verluid kwaliteitsverlies geeft (NvdR: minimaal). De 3D Blaster Banshee zet je direct op de monitor wat de kwaliteit van je beeld ook weer ten goede komt.

Mocht je een luxe monitor met BNC ingangen hebben (4 grote metalen stekkers) dan zou je je normale videokaart via je VGA stekker kunnen laten lopen en je voodoo kaart via deze BNC stek-

kers. Met je monitor kan je dan het ingangssignaal selecteren (als ie dat al niet zelf doet want de techniek staat voor niets tegenwoordig).

Glide en DirectX

Omdat de videoprocessor op de 3D Blaster Banshee van 3Dfx is, dezelfde makers als die van de VooDoo2, kan je ook gebruik maken van de Glide drivers. Dit zijn geoptimaliseerde drivers voor 3D spellen, wat echt wel z'n weerslag heeft op de snelheid van je spel. Alles wat dus op de VooDoo2 draait, draait ook op de 3D Blaster Banshee. Ook de drivers voor DirectX zijn zonder problemen te gebruiken, wat garant staat voor fijn spel plezier, toch wel de belangrijkste reden waarom je een videokaart koopt. Kortom, geen geklooi met drivers, maar direct lekker aan de slag.

Conclusie

De 3D Blaster Banshee is een videokaart die er wat betreft prestaties net zo goed uit komt als de VooDoo2 kaarten. Zeker als je naar de prijs kijkt, 299 gulden dan denk ik dat wel kunnen concluderen dat je met deze kaart zeer zeker waar voor je geld krijgt. Voor mensen die overwegen een VooDoo2 kaart te kopen is het misschien aantrekkelijker om deze goedkopere kaart aan te schaffen. Afgezien van het ontbreken van de tweede texture engine levert deze kaart je voor minder geld ook nog eens een vrij PCI slot op. En voor degene die op zoek zijn naar een goede en goedkope videokaart om hun oude videokaart te vervangen zal hij zeker een goede keus zijn. Op mijn P2-233 met 64MB loopt Unreal en Incoming als een trein en het gaat toch tenslotte om lekker te kunnen spelen op je computer.

Bas Vijfwinkel

Specificaties

Naam:	3D Blaster Banshee
Producent:	Creative Labs
Chipset:	3Dfx VooDoo Banshee 128 bit
BusType:	PCI of AGP (AGP levert geen noemenswaardig voordeel op vergeleken met PCI)
VideoRAM :	16MB SDRAM (niet uitbreidbaar)
Compatible :	VooDoo2 (via gebruik van Glide en DirectX drivers)
RAMDAC :	250MHz (refresh van 60Hz bij 1920x1440 in true-color)
Uitgangen :	Standaard VGA connector en VG expansion bus (geen SLI optie)
Garantie :	1 jaar winkelgarantie, 3 jaar fabrieksgarantie
Accesoires :	Drivers op CD en het spel Incoming (full version)
Prijs :	299,- incl. BTW op 16/10/98

HTML van <A> tot homepage

NvdR: Dit is eigenlijk deel 1 van de HTML cursus. Per ongeluk stond in het vorige clubblad al deel 2. Vergeet dus even wat u al weet.

Jaja, Bas is Back. De laatste paar maanden heb ik me op het maken van een webpage Cursus gericht. Er zijn veel verschillende dingen die komen kijken bij het maken van een webpage. Behalve een gezonde portie creativiteit scheelt het ook heel veel wanneer je bepaalde programma's juist weet te gebruiken. In de komende reeks artikelen ga ik proberen wat meer duidelijkheid te scheppen in de webpage-chaos.

Wat te verwachten?

Om leuke webpagina's te maken zullen we ons op een aantal dingen moeten gaan richten. Als eerste wil ik maar beginnen met HTML en handige toepassingen daarvan, want met leuke plaatjes alleen kom je er helaas niet. Maar we zullen de plaatjes ook niet vergeten, want zonder plaatjes is er ook niet veel aan. Misschien is het ook wel iets praktischer om het tekenwerk maar op de clubavonden te doen, want het zelf expirimenteren is veel effectiever om programma's onder de knie te krijgen dan pagina's vol met tekst in het clubblad. En bovendien hebben we dan ook meteen onze veelgevraagde thema-avonden.

Wat hebben we nodig?

Uiteraard hebben we behalve een computer ook nog het een en ander aan software nodig. Voor de komende tijd kunnen we met de volgende programma's vooruit:

Netscape Communicator versie 4.x
Deze internet-browser is voor nop te downloaden van de Netscape homepage (www.netscape.com). Behalve een internet browser heeft dit programma ook een web-page editor ingebouwd die mij persoonlijk erg aanspreekt.

Pain
Dit is een simpel tekenprogramma dat bij windows zit. Het staat in de accesoires directory. Omdat we af en toe een plaatje nodig hebben kunnen we hier wel eventjes mee vooruit. Later hebben we wel wat uitgebreidere tekenprogramma's nodig.

mapthis
Een zeer handig hulpprogramma om aanklikbare plaatjes mee te maken. Ook dit is weer geheel gratis en mag met iedereen gedeeld worden. Lang leve goeie gratis software!

En dat zijn eigenlijk de belangrijkste programma's. Er komen misschien nog een paar kleine tools bij maar ik zal tegen die tijd wel vermelden hoe en waar ze te krijgen zijn. In iedergeval kunnen we nu

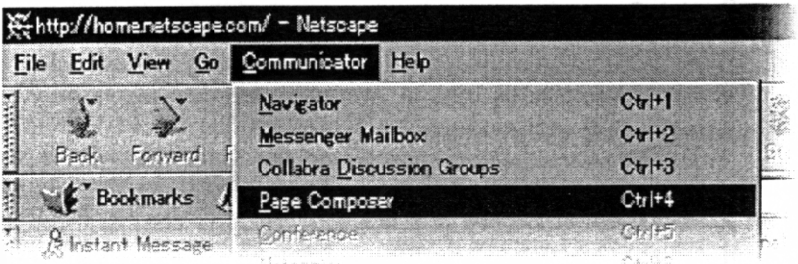
geheel gratis aan de slag met onze cursus.

HTML

Als je een webpagina bekijkt zie je verschillende dingen op je scherm. Er is allerlei soorten tekst, er staat meestal een plaatje op de achtergrond, erg wordt (vandaag de dag) fink gesmeten met allerlei plaatjes, het is mogelijk om door op een plaatje te klikken naar een andere pagina te gaan en zo voort. Hoe een webpagina op het scherm komt wordt beschreven met HTML. Als je een HTML file bekijkt zal je stukken van de tekst wel terug kunnen vinden. Maar daarnaast staan er allemaal HTML codes door het hele bestand. Al deze codes (die tussen <> haakjes staan) zorgen ervoor dat de er een scherm wordt getoond zoals de maker van dat bestand het graag zou willen. Waarom sturen we dan niet gewoon plaatjes via het web? Afgezien van de plaatjes die gebruikt worden, is HTML klein. En klein betekent snel over te sturen via het web. Als je lekker veel plaatjes gebruikt zal je waarschijnlijk bij het testen hier niet veel van merken maar als je bijvoorbeeld eens een homepage van aan de andere kant van de wereld probeert down te loaden dan zal je het verschil wel merken. Probeer eens voor de grap de homepage van Sony in Japan te downloaden (www.sony.co.jp), dan merk je wel dat het gebruik van veel plaatjes om de homepage op te fleuren ook een vervelende keerzijde heeft.

Tekstverwerker vs HTML-editors

Je kan web pagina's best in een simpele tekstverwerker. Het enige nadeel is dat wat je typt niet hetzelfde is wat je te zien krijgt. Dus je zal steeds de pagina even moeten bekijken in een browser. Als je de ingebouwde webpage editor in Netscape Communicator gebruikt gaat het toch allemaal wat simpeler. Allerlei basisfuncties zijn zo toe te passen en alles is WYSIWYG (What You See Is What You Get) dus het is niet nodig om je pagina steeds te controleren of alles er wel zo uitziet als het zou moeten. Maar er zijn ook wat nadelen aan HTML-editors. Sommige dingen zijn veel eenvoudiger te doen met een gewone teksteditor en verder zijn sommige HTML functies niet met een HTML editor toe te passen. Dit is een beetje de grens die dit soort programma's moeten trekken tussen het duidelijk houden van het programma en het ondersteunen van alle HTML functies. Voor de meeste dingen kunnen we dus ruim uit de voeten met de



Figuur 1: Netscape Page Composer starten.

(zie figuur 1).

Figuur 2: de menubalk en toolbar van Netscape Page Composer.

HTML editor maar later wil ik ook nog wat leuke dingen behandelen die makkelijker met een simpele tekstverwerker te maken zijn. Dus de basis gaan we maken met Communicator en daarna gaan we andere leuke dingen doen met een gewone tekstverwerker.
Er zijn allerlei verschillende HTML-editors maar de ingebouwde HTML-editor van Communicator is naar mijn mening erg duidelijk en overzichtelijk. Verder is ie ook nu gratis, dit in tegenstelling tot allerlei commerciele en semicommerciele programma's die je maar voor een bepaald aantal dagen kunt gebruiken.

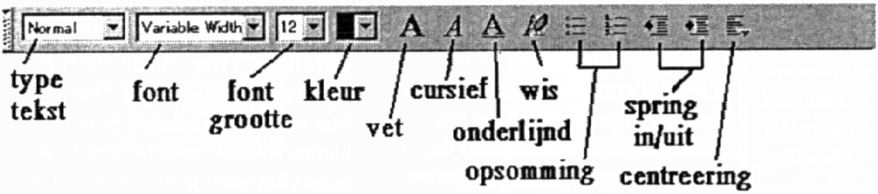
Aan de slag met Communicator!

Als eerste wil ik maar eens aan de slag met Communicator. Daarmee kunnen we al heel wat leuke dingen in elkaar zetten. Laten we maar eens kijken wat we allemaal kunnen met dit programma.

Als je Communicator geinstalleerd hebt kun je via je startmenu direct Composer opstarten. Maar je kan ook gewoon Communicator opstarten. In de menu balk onder het menu Communicator staat een heel lijstje programma's. Als je hier Page Composer (Ctrl+4) kiest kom je ook in Composer terecht

Het scherm dat je nu te zien krijgt is het gedeelte waar alles in gaat gebeuren.Het werkt allemaal een beetje hetzelfde als Word dus ik denk dat de meeste mensen wel snel vertrouwd zullen raken met Composer. Laten we eens gaan kijken naar het bovenste gedeelte van het window (zie figuur 2).

Het bovenste menu omvat eigenlijk alles. Het middelste menu bevat allerlei shortcuts zodat we niet steeds allerlei menutjes door hoeven te lopen om te krijgen wat we willen. Met 1 klik op de knop kunnen we bijvoorbeeld een plaatje tussen onze tekst gooien. Het middelste menu maakt ons leven weer een stuk gemakkelijker. Het onderste menu omvat allerlei functies die we op onze tekst los kunnen laten. Het werkt vrijwel hetzelfde als Word dus we kunnen daar zo mee omgaan. Alleen zijn er een paar kleine verschillen tussen normale tekst en HTML tekst maar niet gevreesd, dat hebben we ook zo onder de knie. Laten we eerst maar eens beginnen met het onderste menu. Er staat tenslotte meer tekst op een pagina dan plaatjes (alhoewel, sommige internet-sites zijn een uitzondering op deze regel zijn)
Op deze balk staan een aantal pulldown menutjes en verder wat



Figuur 3: de tekst toolbar in Page composer nader bekeken.

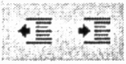
icoontjes. Ik zal nu proberen de verschillende mogelijkheden beschrijven, maar eigenlijk is het zelf proberen het meest effectief. Ik zal met de meest voor de hand liggende functies beginnen.

Vet: De tekst die je na het indrukken van deze button intypt zal vet worden afgedrukt. Als je de button een tweede keer indrukt dan wordt de tekst weer normaal afgedrukt.

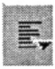
Cursief: Hetzelfde als de vet-button maar nu wordt de tekst cursief afgedrukt.

Onderlijnd: Hetzelfde als de vet-button maar nu wordt de tekst onderlijnd.

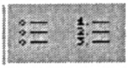
Wis: Wanneer je na het selecteren van een stuk tekst (door de linkermuisknop in te drukken en van het begin tot het einde te gaan, nu wordt de geselecteerde tekst opgelicht) deze button indrukt zullen alle vet, cursief en onderlijn toevoegsels eruit gehaald worden.



Spring in/uit: Als je een stukje tekst in wilt laten springen, druk dan op de button met het pijltje naar rechts. Als je weer gewoon aan de linkerkantlijn wilt beginnen dan kan je op de button drukken met het pijltje naar links.



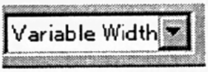
Centreering: Dit is om de tekst op de gewenste manier te centreren. Je kan de tekst links, rechts of in het midden laten zetten. Meestal begint tekst aan de linkerkantlijn, maar om bijvoorbeeld een kop netjes boven een tekst te zetten is de centrering in het midden heel handig.



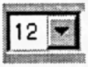
Opsomming: Deze buttons zijn voor het maken van lijstjes. De linker is voor het maken van lijstjes zonder cijfers, dus met bijvoorbeeld alleen een dikke punt voor elk item. Wil je liever een opsomming met nummers erbij, gebruik dan de rechter button (er verschijnen # tekentjes maar die worden in door de browser vervangen door cijfertjes). Elke keer dat je op Enter drukt zal een nieuw opsommingspunt verschijnen. Als je er mee wilt stoppen dan druk je weer een keer op de button en er zullen nu geen nieuwe opssomingpunten verschijnen als je op Enter drukt.Je kunt tijdens het editten ook gewoon van type veranderen door op de andere button te drukken.

Figuur 4: de middelste toolbar met veel gebruikte functies.

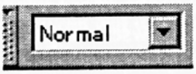
Kleur: Hiermee kan je de kleur van de tekst instellen. Er staan een aantal basiskleuren maar als de kleur niet naar wens is kan je ook op Other drukken en dan kan je vrijwel elke kleur kiezen die je maar wilt.



Font: Er wordt normaal een standaard letterltype gebruikt maar omdat dit soms toch wel erg saai kan zijn, zijn er ook allerlei verschillende fontjes beschikbaar. Verder kan je ook het standaard fontje gebruiken. Daarbij kan je ook nog aangeven of het font hetzelfde moet blijven (Fixed Width) of dat het best gerekt of gepropt mag worden (Variable Width). Soms kan het wel eens prettig zijn voor de layout als er niet mee gerommeld wordt.



Font grootte: Hiermee kan je aangeven hoe groot de letters moeten worden. Er zijn niet zoveel keuzes als bij Word maar we kunnen er wel mee vooruit.

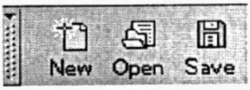


Type tekst: Deze laatste optie is even iets lastiger uit te leggen omdat we ook Font grootte hebben, wat dus eigenlijk 2 keer hetzelfde is. In den beginne was er HTML versie 1.0. Toen was er voor het bepalen van de grootte van letters alleen Type-tekst. Maar naarmate de tijd verstreek was er opeens HTML versie 4.0 , waar veel meer mogelijk mee is. Maar een aantal functies overlappen elkaar. Twee van die functies zijn Type-tekst en Font-grootte. Met beide kan je letters groter en kleiner maken. Voor het resultaat maakt het weinig uit. *NvdR: dit is afhankelijk van de browser.*

Dit was weer een hele lap tekst, maar zoals al eerder gezegd, experimenteren is heel wat effectiever om alle functies te ontdekken. Dus experimenteer er maar op los!

Shortcut menubalk

De menubalk in het midden (zie figuur 4) bevat een hele reeks shortcuts. Alles wat hier staat aan functies kan je ook via de menubalk erboven bereiken, alleen dit gaat net effe iets sneller. Dat is alles. De meeste functies spreken voor zich maar ik zal snel even de functies langslopen.

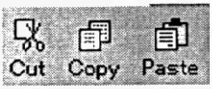


New, *Open* en *Save* spreken voor zich.

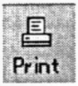
Publish is een handige functie waarmee je de gemaakte pagina (inclusief alles wat daarin gebruikt wordt aan bestanden) zo kunt uploaden naar de directory op de harddisk van je internet provider.

Preview laat je gemaakte pagina in Navigator zien. Sommige dingen zoals de blink functie worden niet getoond in de editor maar bijna

alles wat je doet in de editor komt er ook zo uit te zien in de browser.



Cut, *Copy* en *Paste* (knippen, copieren en plakken) zijn ook bekende functies. Als je een tekst selecteert en op Cut drukt dan wis je dat stukje tekst. Druk je op Copy dan geef je aan dat je het geselecteerde stukje gekopieerd moet worden. Dan klik je de plaats aan waar je het wil hebben en wanneer je op Paste drukt komt de copie tevoorschijn.



Vervolgens hebben we de functie *Print* voor het afdrukken van de huidige pagina.

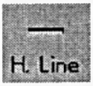
Find is om een woord of tekst te zoeken in onze webpagina.

Nu volgen er een aantal invoeg-functies.

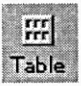
Link voegt zoals de naam al zegt een link in de tekst (waarmee je naar een andere pagina of binnen een pagina kan springen).

Target voegt een mijlpaaltje in om later naar toe te springen.

Image voegt een plaatje toe.



H.Line voegt een horizontale scheidingslijn toe.



Tabel laat je heel eenvoudige allerlei tabellen maken. Dit is echt een hele verlichting want om dit met een gewone tekstverwerker te maken is echt een lijdensweg.

Spelling is handig om onze taal-vaardigheden te controleren.

Dit was in het kort het middelste menu. De bovenste menubalk bevat eigenlijk alles. Later zal ik misschien nog hier en daar wat handige functies hieruit behandelen maar voorlopig kunnen we nog eventjes vooruit met windowtjes die tevoorschijn komen als we iets aanklikken op onze shortcut menubalk.

Bas Vijfwinkel

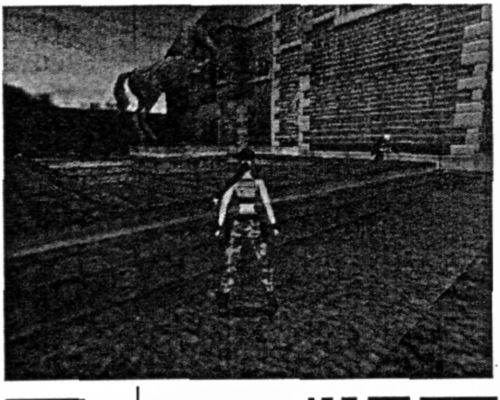
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Lara Croft zit blijkbaar niet graag stil. In alweer haar derde avontuur gaat ze de wereld over om een nieuw mysterie op te lossen.

Een paar dagen na het HCC spektakel werd Tomb Raider III uitgebracht. Op de beurs liggen de prijzen van spellen al gauw tientjes onder de winkelprijs, dus dat was best wel jammer. Ik vond het software aanbod op de HCC zoie-zo tegenvallen, maar dat terzijde. Voor die paar kluizenaars die nog nooit van Lara Croft – de hoofdrolspeelster in de Tomb Raider serie – gehoord hebben nu eerst een korte introductie.

Even voorstellen

Lara Croft is de mooie dochter van een Lord. Ze werd traditioneel opgevoed voor een beschermd leven in de Engelse aristocratie. Haar leven veranderde echter drastische toen ze na een skivakantie met haar vliegtuig neerstortte diep in het hart van de Himalayas. In die koude en woeste omgeving, ver weg van haar beschermde leventje, leerde ze te overleven. Toen ze twee weken later de bewoonde wereld bereikte, was haar leven voorgoed veranderd. Ze zou zich nooit meer op haar gemak voelen in de verstikkende claustrofobische atmosfeer van de Britse upper-class. Ze leefde pas echt wanneer ze in haar eentje reisde over de wereld. Acht jaar lang bestuurderde ze de geschiedenis van vele oude beschavingen. Ze werd door haar familie onteigend, waardoor ze nu haar reizen financiert door het schrijven van boeken en reisverslagen. Haar boeken en haar vele ontdekkingen hebben haar beroemd gemaakt.



Het verhaal

Wetenschappers Antarctica doen een bijzondere ontdekking. Diep begraven in de aarde vinden ze een onbekend gesteente. Na onderzoek blijkt het gesteente van een onbekend soort materiaal te zijn. Het materiaal heeft de eigenschap genen te kunnen veranderen en versneld te kunnen vermenigvuldigen. De wetenschappers doen echter nog een ontdekking: ze vinden het vrijwel gave lijk van een Europeaan in het ijs. Op zijn grafsteen kunnen ze de naam van zijn schip ontcijferen. Ze laten het scheepsjournaal opzoeken en vinden daarin een opmerkelijk verhaal. Het gesteente – een mete-

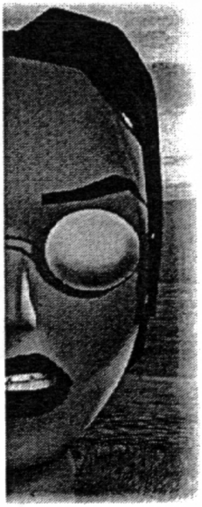
EIDOS

oor – blijkt eeuwen eerder al door Britse zeelui te zijn gevonden. Vlakbij de meteoor vonden ze tevens vier bijzondere voorwerpen die ze hebben meegenomen. Lara weet niets van deze voorgeschiedenis maar is op het moment dat het spel start in India op zoek naar één van die vier voorwerpen, in de overtuiging dat het een religieus voorwerp is waar magische krachten aan worden toegekend.

Het spel

De vorige twee delen van Tomb Raider hebben miljoenen computeraars weken, zoniet maandenlang beziggehouden. Ook dit deel zal weer zorgen voor de nodige uurtjes zoeken, puzzelen en actie.

Het spel is geheel uitgevoerd in 3D. Een goede 3D kaart is dan ook zeker aan te raden. Het spel werkt echter ook zonder, het is immers een DirectX spel. De minimum systeemeisen zijn: P166, 16MB RAM en DirectX 6 compatible videokaart. Een zwaarder systeem wordt echter aanbevolen.

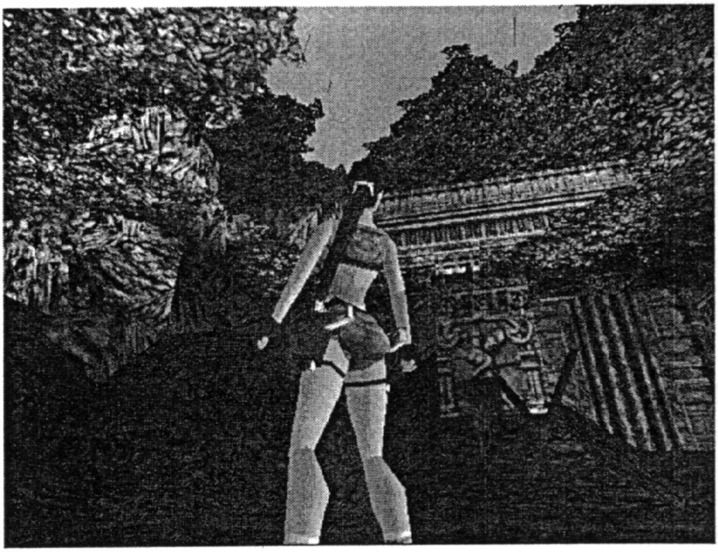


Lara begint haar avontuur in de jungle van India, zijwaarts glijdend vanaf een helling. Kenners weten dat ze in dat geval een vinger bij de Jump-toets moeten houden, beginners vallen echter na enkele seconden al in een stel venijnige rechtopstaande speren. Beneden aangekomen moet ze zich een weg banen door moerassen, bomen, lianen en rivieren vol pyrana's. Uiteraard is ze niet het enige levende wezen in het woud. Onderweg wordt ze aangevallen door onder andere tijgers, bavianen en slangen.

Wanneer het spel start heb je even het idee dat je last hebt van storingen in het beeld. Het blijkt echter te regenen, niet ongewoon in het regenwoud.

Uitvoering

De graphics lijken in eerste instan-



tie niet verbeterd ten opzichte van TR2, maar gaandeweg merk je dat de mogelijkheden van de moderne 3D kaarten goed gebruikt worden. Mist, zonnestralen en kringen in het water verhogen het realiteitsgehalte en brengen nog meer sfeer aan.

De geluidskwaliteit is goed. Er is net als in de vorige delen niet continu muziek tijdens het spel. Dit is maar goed ook, want als je een uur lang in een veld loopt rond te dalen dan wordt je muziek al gauw zat. Wanneer er iets gebeurt of wanneer je een bepaald punt gehaald hebt klinkt er echter wel muziek. Verder klinken er alleen (in dit veld dan) oerwoud geluiden. Sluit jezelf op in je kamer, doe de gordijnen dicht en geniet van de sfeer die wordt gecreëerd. Zet het geluid echter niet te hard, want als je niets vermoedend door het bos loopt en er opeens een tijger op je afkomt dan schrik je je het apelazerus.

Alvorens met het spel te beginnen is het verstandig om eerst de bediening van Lara te oefenen. Dat doe je in Lara's huis. In dit huis kun je rondlopen, maar er zijn ook trainingsfaciliteiten. Zo is er een gymzaal met toestellen waar je leert hoe je moet springen, klimmen en rennen maar ook een zwembad. Buiten het huis vind je een heuse stormbaan die je in een zo kort mogelijke tijd moet zien af te leggen. Nieuw in TR3 is een schietbaan, maar waar het pistool ligt is me nog een raadsel. In ieder geval niet in de geheime kamer die ik in het huis heb gevonden. Het trainingsveld van Lara zit zo vol verrassingen dat je hier al gauw een middag mee bezig bent waardoor je het eigenlijke spel bijna zou vergeten.

Conclusie

Met Tomb Raider III kom je de winter wel door. Schitterende graphics en een goed plot zullen je vele uren bezig houden. Het leukste van Tomb Raider, vind ik, is dat het vol verrassingen zit waardoor het spel nooit verveelt. Aanrader dus!

Arjan Steenbergen

Tooltip: TweakUI

Tweak UI

(spreek uit: twiek-uu-ie)
Naar aanleiding van de thema-avond van Bas over dit programma is hier alles nog eens op een rijtje gezet.

Ook zo blij dat meneer Microsoft aangeeft waar de startbutton zit ondanks dat je windows95 al 7 jaar hebt? Of misschien toch de behoefte om je Windows iets meer naar je eigen hand te zetten? Of misschien wil je ome Bill wel een poot uitdraaien? Nou, dat laatste kan met het gratis programma TweakUI. Meneer Microsoft geeft het weer weg alsof het een internet-browser is.

TweakUI is een programma waar jeWindows95 net even iets beter mee kunt afstellen dan normaal mogelijk is. Er is een groot aantal opties beschikbaar maar wegens de beperkte ruimte zal ik er maar een aantal behandelen. De volledige versie van dit artikel staat voor geinteresseerden op de club PC.

TweakUI bevat een aantal dingen die afhankelijk van je computer verschijnen of niet. Ik heb de meest gebruikelijke opties behandeld, maar het kan zo zijn dat je er meer of minder hebt. Er zit een handleiding bij TweakUI dus voor meer informatie kan je daar eens kijken. Maar laten we eens kijken wat je nu zoal kunt instellen.

Als je TweakUI hebt gedownload (van www.microsoft.com of www.winfiles.com) of op een andere manier gekregen hebt, dan kunnen we het installeren. Dit is zo gebeurd: selecteer 'tweakui.inf' en selecteer 'installeren' via de rechtermuisknop en dan kan het feest beginnen.

TweakUI komt na installatie terecht in het 'Control Panel' ('Configuratiescherm') dat je via de Start-button bereikt. Hier zitten ook alle andere Windows-instellingen zoals bijvoorbeeld voor beeldscherm en printer. Als het goed is, is het TweakUI icoon er bijgekomen. Als je dit icoon aanklikt dan verschijnt het TweakUI venster met diverse tabbladen.

Network

Hiermee kan je aangeven of de computer bij het opstarten automatisch moet inloggen. Je moet wel de Usernaam en Password invullen. Deze optie heeft alleen nut als je altijd bij het opstarten een usernaam en password in moet vullen. Dit is meestal het geval als je computer op een netwerk is aangesloten. Het kan ook zijn dat je ooit eens een keer een password ingevoerd hebt zodat je bij het opstarten nu altijd je naam in moet vullen. *NvdR: maak in dat geval je password 'leeg', dan wordt het ook niet meer gevraagd.* Vul je hier je naam en password in, dan gaat Windows automatisch door bij het opstarten. Je ziet dat login windowtje overigens nog wel eventjes. De gegevens die hier

staan zijn niet beschermd, net zoals bij Windows zelf, dus geen aanrader voor mensen die bevreesd zijn dat mensen achter hun password komen. Alhoewel, als je automatisch opstart zitten ze toch al op je computer.

Mouse

Behalve de muis wordt hier ook de menu snelheid aangegeven. Als je het op Fast zet dan zullen de menuutjes sneller verschijnen. Dit merk je vooral bij het Start menu. Zet hem maar eens op Slow, sluit TweakUI door op Ok te klikken en ga maar eens naar je Startmenu. Het ljikt dan wel of je menuutjes niet eens meer verschijnen.

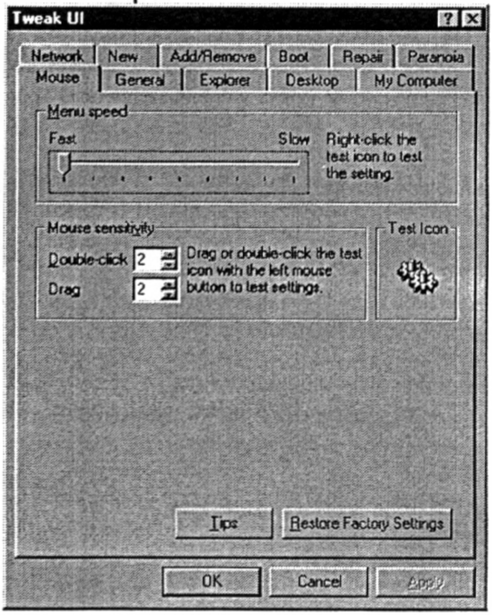
General

Effects: Met *Window animation* kun je instellen of een window bij minimaliseren of maximaliseren via een animatie laat verdwijnen dan wel opkomen. Op een trage computer levert dit snelheidwinst op als je dit uitzet. dit geldt ook voor *"Smooth scrolling"*.

Special Folders: Dit is de locatie van een aantal speciale folders. Hiermee kunt je de de plaats (folder/map) veranderen zonder dat Windows over z'n nek gaat. Je moet wel opnieuw opstarten voordat alles in werking treedt.

Internet Explorer: Als je bij Internet Explorer een vraagteken intypt gevolgd door een woord dat je wilt zoeken zal Internet Explorer dit automatisch aan een Internet search-engine doorgeven. Welke search-engine je gebruikt, kun je hier instellen. Met Custom kun je er ook nog een instellen die niet in de standaard lijst staat.

Figuur 1: zo ziet TweakUI eruit.



Explorer

Shortcut-overlay : Hiermee kan je aangeven hoe het icoon dat gebruikt wordt bij het maken van een shortcut eruit komt te zien. Het rechtse icoon geeft aan wat je ziet. Met Custom kan je ook een eigen overlay (het plaatje wat erover komt te staan) selecteren.

Startup: Het bovenste is het irritante pijltje dat na het opstarten naar je startbutton staat te wijzen met het bericht dat je daarop moet klikken om te starten. Met de onderste checkbox kun je aangeven of je weer elke dag een nieuwe tip voor je kiezen wilt krijgen.

Settings: De eerste checkbox is om aan te geven of de tekst 'Shortcut to' moet verschijnen als je een nieuwe shortcut maakt. Met 'Save window settings' zorg je ervoor dat als je iets instelt bij een folder dat windows dit ook altijd netjes zal bewaren en weer deze instellingen zal gebruiken bij de volgende

keer dat je in deze folder terecht komt. Want dat doet hij normaal gesproken namelijk niet.

Boot

General: Als je "*function keys available for ... seconds*" uitzet dan maakt dit de toetsen F5 en F8 onbruikbaar bij het opstarten. Indien het wel aanstaat geeft het aan hoeveel seconden Windows kijkt of één van de twee toetsen wordt ingedrukt. Des te kleiner deze waarde des te sneller de computer zal opstarten. Met "*Display splash screen while booting*" kun je het tonen van het Windows opstartscherm achterwege laten. Dit scheelt weer een klein beetje in opstartsnelheid. *Boot menu*: Hiermee kan je het opstart menu altijd laten zien. Als je dit uit hebt staan zal het normaal gesproken alleen getoond worden als je windows door een crash niet netjes is afgesloten. Verder kan je hier ook de wachttijd totdat windows automatisch gestart wordt instellen.

Desktop

Hiermee kan je zogenaamde speciale iconen laten zien of juist niet. Zo kan je alle overbodige iconen van je desktop verwijderen. Verder kan je door op de rechtermuisknop te drukken ze van naam veranderen en ze als een shortcut op schijf laten zetten zodat je ze in elke folder kan neerzetten. De software die vast zit aan zo'n speciaal icoon blijft wel behouden. Als je die ook wilt verwijderen zul je dat handmatig moeten doen.

Repair

"*Rebuild icons*" maakt een nieuwe lijst van iconen die gebruikt worden door explorer en gooit degene die niet meer gebruikt worden weg uit het geheugen. Dit kun je gebruiken wanneer je ziet dat Explorer niet meer de juiste iconen geeft bij shortcuts.

My Computer

Hiermee kan je aangeven welke drives getoond moeten worden in het file menu als je op het icoon 'My Computer' klikt. Drives die niet geselecteerd zijn worden ook niet getoond, handig om bepaalde drives te verbergen voor iemand. En bovendien scheelt elke drive die je uitzet ook weer een stukje geheugen (alhoewel ook niet bijzonder veel, maar in DOS kan je er toch wel wat baat bij hebben)

Paranoia

Met "*Covering your tracks*" zorg je dat Windows niet allerlei informatie bewaard in allerlei bestandjes die ook bij de volgende keer opstarten nog steeds bewaard blijven. Dit scheelt uiteraard wat disk-ruimte als je ze aanklikt (en dus uitzet). Je kan met de button 'Clear Selected Items Now' alle geselecteerde logfiles direct schoonmaken , in plaats van te wachten tot het opstarten van Windows.

Dit waren zo in het kort een aantal leuke opties van TweakUI. Er bestaat ook een versie voor Windows 98. Die zullen we komend jaar nog wel een keer onder de loep nemen. U kunt natuurlijk ook zelf al eens een kijkje nemen op www.micro$oft.com.

Bas Vijfwinkel

Bob Roos – PRINT REFILL

Van Coothstraat 25
5281 CT BOXTEL
Tel: 0411-683513 **(13.00 – 21.00 uur)**
Fax: 0411-683513
Mobiel: 06-55730444
E-mail adres: roosprintrefill@hetnet.nl

****

GEREVISEERDE CARTRIDGES

Hewlett Packard 51626A	*f* 35,00	Canon BC-01	*f* 35,00
Hewlett Packard 51629A	*f* 40,00	Canon BC-02	*f* 35,00
Canon BX-2	*f* 35,00	Canon BX-3	*f* 45,00

COMPATIBLE INKJET CARTRIDGES

Canon BCI-10 zwart 3 st.	*f* 25,00	Epson SO20025 zwart	*f* 20,00
Canon BCI-11 zwart 3 st.	*f* 25,00	Epson SO20034 zwart	*f* 25,00
Canon BCI-11 kleur 3 stuks	*f* 35,00	Epson SO20036 kleur	*f* 40,00
Canon BJI 642 zwart	*f* 25,00	Epson SO20047 zwart	*f* 25,00
Canon BJI-201 zwart hc	*f* 15,00	Epson SO20049 kleur	*f* 45,00
Canon BJI-201 c/m/y p.kleur	*f* 15,00	Epson SO20089 kleur	*f* 45,00
Canon BJI-643 zw/c/m/y p.kl.	*f* 25,00	Epson SO20093 zweur	*f* 30,00
Canon BCI-21 zwart	*f* 15,00	Epson SO20097 kleu r	*f* 50,00
Canon BCI-21 kleur	*f* 30,00	Epson SO20108 zwart	*f* 35,00
		Epson SO20110 Photo	*f* 45,00
		Epson SO20138 zw/kl	*f* 35,00

NAVULSETS

Canon BC-01/02	*f* 25,00		
Canon BJC600 zwart	*f* 25,00	Canon BJC4000 zwart	*f* 25,00
Canon BC-600 kleur	*f* 45,00	Canon BJC4000 kleu r	*f* 45,00
HP516926A zwart	*f* 25,00	HP51629A zwart	*f* 25,00
HP51625A kleur	*f* 45,00	HP51649A kleur	*f* 45,00

FLESSEN INKT

250 ml. zwart HP500 serie	*f* 45,00	250 ml.zw. Canon BC02	*f* 45,00
500 ml. zwart HP500 serie	*f* 75,00	500 ml.zw. Canon BC02	*f* 75,00
500 ml. zwart HP600 serie	*f* 75,00	100 ml.zw. Canon 4000	*f* 25,00
1000 ml. zwart HP500 serie	*f*135,00		

Lint NMS1421/31, VW0030 *f* 11,50

eventuele verzendkosten *f* 10,00
P.S. Wij leveren ook Rebuil-tonercartridges.

september 1998

	PRIJZEN SPECIALE PAPIER PRODUCTEN	Prijs per stuk
Color-spray	**Color Protection Spray** Voor o.a. waterproof maken van fotopapier en CD-ROM labels.	*f* 17,95
P12001	**Transparanten. Verpakt per 10 vel.** Speciaal voor InkJet- printers. T.b.v. overheadprojector.	*f* 19,95
P12004	**Glossy papier. Verpakt per 10 vel.** Hoogglans polyesterfilm met inkthechtlaag. Voor fantastische Full-Color fotoafdrukken. Ook geschikt voor Epson 720 DPI printers.	*f* 19,95
P12005	**100% Watervast heavy papier (180 gram)Verpakt per 10 vel.** Is na een droogtijd van 30 min. Absoluut watervast. Dit moet u zien om het te geloven. Voor fotoafdrukken van super kwaliteit. Max. 1440 Dpi.	*f* 19,95
P12006	**Extra heavy papier (170 gram) Verpakt per 50 vel.** Voor alle inkjet- printers, Dubbelzijdig bedrukbaar, door deze eigenschap, zeer geschikt voor bedrukken van menukaarten, prijskaarten enz.	*f* 39,95
P12009	**Heavy papier (140 gram) Verpakt per 50 vel.** Geschikt voor alle inkjet-printers. Voor het vervaardigen van menu's, uitnodigingen enz. Dubbelzijdig bedrukbaar.	*f* 29,50
P12014	**Transfolith. Verpakt per 5 vel.** Zelf op textiel afdrukken. Incl. Nederlandstalige handleiding.	*f* 29,50
P12015	**Transfolith. Verpakt per 10 vel.** Zelf op textiel afdrukken. Incl. Nederlandstalige handleiding.	*f* 47,50
P12017	**Gloss-Card Color Heavy. Hoog glanzende zware papiersoort (200 gram) Verpakt per 10 vel.** Voor zeer fraaie grafische kleur- afdrukken (b.v. foto's). Geschikt voor 720Dpi resolutie. Door het hoge gramsgewicht te gebruiken als materiaal voor visitekaartjes.	*f* 17,95
P12032	**CD-R Labels type PressIt 25 vel, 50 stuks diam. 118mm. 360 Dpi** Hoge kwaliteit max. 360 Dpi, Uitstekend geschikt voor InkJet printers.	*f* 14,95
P12033	**CD-R Labels type PressIt 25 vel, 50 stuks diam. 118mm. 720 Dpi** Hoge kwaliteit max. 720 Dpi, Uitstekend geschikt voor InkJet printers.	*f* 19,95
	Prijzen incl. 17,5% BTW, Prijswijziging voorbehouden.	September 1998

Thema-avonden

Hier zijn er weer een paar:

22 Januari: De millennium bug
5 februari: Video bewerking
5 Maart: Virtual Reality helm

Er zijn nog veel meer ideeen maar die zijn nog niet uitgewerkt. Als u eens iets wilt vertellen over een bepaald onderwerp dan bent u natuurlijk van harte welkom. U hoeft echt geen uren te vertellen maar een korte demonstratie van hardware en/of software is perfect. Laat het ons even weten zodat wij het tijdig kunnen doorgeven aan de leden.

Spellen competitie

Binnenkort zullen we starten met een spellencompetitie. We moeten nog het één en ander uitwerken, maar dat het autoracespel **Need For Speed III** een hoofdrol zal gaan spelen is nu al wel duidelijk. U hoort binnenkort meer.

ClubPC

De club beschikt al een tijdje over een eigen PC. Deze is onlangs opgewaardeerd, zodat hij w er met de laatste trends mee kan doen. De PC staat voor iedereen ter beschikking. De ClubPC is tevens een webserver. U vindt er de Internet homepage van MPCD en een software bibliotheek met allerlei soorten software: van spellen tot utilities, van updates en patches tot programmeerhulpmiddelen.

Netwerk

U heeft misschien al gemerkt dat er op de clubavonden vrijwel altijd een netwerk wordt aangelegd tussen de aanwezige computers. Wilt u hier ook in meedoen, voorzie uw PC dan van een simpel netwerkkaartje (10MB) en koop een stuk Coax netwerkkabel en een T-stuk (zit meestal bij de netwerkkaart). Over het netwerk worden vaak spelletjes gespeeld, maar u kunt er ook mee op de webserver van de ClubPC komen. Als u de hardware inbouwd, dan stellen wij op de clubavond uw computer zo in dat u in het netwerk mee kunt doen.

Voor de techneuten: installeer de procollen *NetBEUI*, *IPX/SPX* en *TCP/IP*, installeer de '*Client for Microsoft Networks*' en de '*Microsoft Client for Netware*' en u kunt overal mee meedoen. De TCP/IP instellingen zijn: IP-adres 198.168.0.<uw huisnummer> (vraag even welke nummers al ingebruik zijn) en Subnetmasker 255.255.255.0.

Bestuursvergaderingen

De bijeenkomsten van het bestuur zijn gepland op de volgende data:

7 Januari, 4 Februari, 25 Februari, 4 Maart (indien nodig), 1 Aril, 6 Mei en 3 Juni.

Mocht u iets willen doorgeven wat in een bestuurvergadering moet worden besproken dan kunt u hier rekening mee houden.

Arjan Steenbergen,
namens het bestuur van MPCD

Als Na-apen perfect moet zijn.

Dissel Kopieërtechniek
A.C.Singel 344
3311 HL Dordrecht
Tel. : 078 – 6139160
Fax.: 078 – 6144594

De Openingstijden:

Maandag	13.00 – 17.30
Dinsdag t/m Vrijdag	09.30 – 17.30
Koopavond (DO)	17.30 – 20.30
Zaterdag	09.30 – 16.00

YOUR #1 SOURCE FOR COMPUTER PRODUCTS
Feliciteert PC Magazine met haar 15-jarig jubileum...
Apple iMac
PowerPC G3! De Supersnelle Processor 233MHz
APPLE IMAC Slechts f2795,- CPU1191
Nieuw!
233MHz PowerPC™ G3 Processor voor superhoge prestaties
32Mb Ram uitbreidbaar tot maximaal 128Mb
512Kb Backside Level 2 Cache
Ingebouwd 15 kleurenscherm met een maximale resolutie van 1024 x 768 pixels
2MB Video RAM
4Gb interne harddrive voor maximale opslag van data en applicaties
Interne 24x CD-ROM drive
Interne 56 Kbps modem voor supersnelle toegang tot Internet
Geïntegreerde 10/100 base-T Ethernet voor supersnel netwerk toegang
Twee USB poorten voor het aansluiten van randapparatuur
Mac